RESPOSTAS DE UM MORTO

Uma dedicatória a todos os loucos que chegaram até aqui.

E todos amores que se perderam no caminho.

Um caminho trilhado

As respostas de um morto são um complemento de Herofrenia, em detalhes tudo que se foi e tudo que vai ser, um guia para quem busca esclarecimento e a possibilidade de iluminação. Como tudo em Herofrenia, esse livro é apenas uma base, a argila esperando ser dada forma, crie histórias e desbrave novas aventuras livremente!

Paraíso perdido

Este capítulo abordará em mais detalhes os principais eventos na história maior de Herofrenia, desde seu princípio até a sua última história.

Sessão 1

O princípio

Herofrenia começa da ideia de um sonhador, uma história nova que abrange horizontes frescos para olhos cansados. A primeira sessão segue a fórmula básica do que viria a ser Herofrenia.

Rick Balboa estava em São Paulo quando recebeu o chamado, o email dizia o local e a hora, como já era de costume, dessa vez quem enviou a mensagem era o “bolinhos da vovó”. Indo até o endereço Rick se depara com um pequeno restaurante chinês abandonado, entrando e descendo uma escada ele encontra sua equipe da vez, Demitrius Wesley Johnson (Roland Olivier) e B4-LU Burguerberg. Algum tempo se passa do grupo interagindo até que novas coordenadas são enviadas, um galpão abandonado, na zona abandonada de São Paulo. O grupo finalmente se encontra com o mandachuva, Hamilton Coelho, publicamente o diretor de marketing da Atlas.

Hamilton no entanto é muito mais que isso, por debaixo dos panos ele é quem arquiteta os planos da boca pequena e as limpezas para debaixo do tapete. A missão da vez era absurda, o lendário herói Locomotiva enlouqueceu, e a Atlas não quer que ninguém saiba disso, o anúncio de sua aposentadoria veio há um tempo seguro atrás deste acontecimento. Para combater o velocista um plano foi montado, o grupo precisaria de um carro modificado para acompanhar o Locomotiva caso ele fugisse, um aparato chamado MDRAD para desacelerar seu corpo e uma arma especial chamada Godspeed 01r, feita para retardar seus reflexos, que seria portada pelo Pistoleiro, um contratado da empresa Heroes n' Champions.

O grupo invade a concessionária em que o carro estava sendo exposto e rouba o carro, despistando a polícia usando os poderes de Demitrius. A arma Godspeed foi fornecida por Hamilton, restando apenas a MDRAD a ser adquirida. Com as coordenadas em mãos o grupo vai até o galpão no parque industrial em que estava guardada a máquina.

Dentro do galpão encontravam-se os heróis Reges e Multidimensional, em um confronto violento ambos são mortos. Com todos os preparativos feitos, o grupo foi ao confronto do velocista, que estava localizado na floresta da Tijuca, Rio de Janeiro. Com o apoio visual do Defensor a centenas de metros voando, o grupo prepara uma armadilha para o Locomotiva, o desacelerando com a MDRAD e acertando com a bala de Godspeed. A luta se torna violenta, com B4-LU sendo destruído e o Locomotiva sendo morto por Rick.

Com mais tempo para investigação, o grupo analisa um pouco o casebre que estava servindo de base do Locomotiva, rick busca algum podre de Combo, e não encontra, e Demitrius busca algo sobre BrainWave, seu único vínculo com seu passado amnésico, porém não encontra nada relevante. O grupo deixa MDRAD e Godspeed nos cuidados de Hamilton, assim como todos os documentos na cabana.

Após a missão, B4-LU é reconstruído por Tonhão, e pede para que seu chip reserva de memória seja retirado, deixando B4-LU com apenas sua própria vida.

Sessão 2

Novos amigos

Semanas após a primeira missão, B4-LU entra em contato com Hamilton, pedindo uma algema de contenção especial e o composto H, uma forma de reprimir o gene de radiação meta-humano. O grupo se reúne novamente, a pedido de Hamilton. Grupo composto desta vez por Rick, B4-LU, Demitrius e Klaus Bohr. A missão da vez é impedir que o antigo herói, Hydro, obtenha o artefato amaldiçoado conhecido como “coração do mar”. O grupo se separa, Rick e Klaus vão até a prisão secreta onde Hydro estava preso e Demitrius e B4-LU vão até o fundo do mar, em uma civilização antiga, com as coordenadas do coração do mar.

Rick e Klaus levam Hamilton até a prisão de forma segura, Hamilton se separa do grupo, indo até a sala de comando e dados do presídio, enquanto Rick e Klaus enfrentavam e matavam o herói de apoio de Hydro, o Aditivado. No fundo do mar, Demitrius retorna à embarcação enquanto B4-LU encontra os restos que apontavam a localização do coração do mar, B4-LU deixa sua própria mensagem gravada na pedra e retorna ao barco.

As coordenadas apontam até o deserto do Atacama, no caminho, B4-LU se aprofunda na história do Hydro, o qual perdeu sua esposa enquanto ainda era herói, caindo em uma profunda depressão, depressão que levou até o coração do mar, o desejo de trazer de volta sua amada ao custo de quantas vidas fossem.

O grupo encontra Hydro em uma pirâmide no meio do deserto, que no topo continha o coração do mar. B4-LU toma atitude, indo até Hydro, que a princípio não respondeu de forma violenta, apenas mandando eles irem embora. B4-LU insiste que irá salvar Hydro.

Hydro começa a atacar B4-LU, que não ataca de volta, apenas reafirmando que o salvaria, e que havia outra forma dessa história acabar, sem mais mortes. B4-LU convence Hydro a deixar para trás seu passado, e viver uma nova vida como apenas um homem mortal.

B4-LU vai até a Atlas, desejando se tornar um herói, e Rick se encontra com seu antigo mentor, Radiante, que dá seu novo caminho, a oportunidade de se tornar pupilo de Combo.

Durante a missão Combo ultrapassa o Defensor e se torna o herói número um do mundo.

Sessão 3

A ascensão do Senador Delacruz

Alguns dias após a missão anterior um novo grupo é formado por Hamilton, heróis estavam desaparecendo, com a suspeita de BrainWave ter enlouquecido e estar envolvido no caso. O grupo era formado por Big Pharma, Rebote, Klaus e Fausto, Garoto Ajuda auxilia o grupo a entrar no coliseu de sucata, usando chapéus de alumínio, evitando o poder de BrainWave. Demitrius descobre do coliseu em sua investigação, e decide checar. Infiltrados no coliseu de sucata criado por BrainWave, Pereira e Demitrius se encontram e formam uma aliança.

No coliseu, dezenas de pessoas eram controladas pelo poder de BrainWave fortalecido pelo uso de herofedrinas, alguns combates ocorrem, notoriamente Big Pharma matando o herói Mais Musculoso. A atração principal é revelada, o grandioso herói Monte Carlo, o combate se inicia. Monte Carlo mata Fausto e Klaus, e com o impacto de seu golpe o coliseu começa a desabar. Com acesso a BrainWave, Big Pharma o mata, encerrando a missão.

Após a destruição do coliseu, os dois núcleos se encontram, Big Pharma pega o contato de Pereira, Demitrius e Monte Carlo, o qual promete conceder um favor.

Sessão 4

Nova perspectiva

Em outro lugar no mundo, um grupo estranho se encontra em um apartamento em São Paulo, Roberto, Travis e Peçonha se reúnem a pedido do homem por trás da máscara. A missão da vez era invadir a torre da Atlas e capturar um alvo de importância, com a recompensa de um favor no futuro.

O grupo usa como distração o vilão Urubu, e invade a torre, se aprofundando nos andares inferiores eles enfrentam e matam Coisa Rápida, Logo Ali e John Marksman. No andar mais profundo da torre eles se deparam com um uma sala aberta, com uma pequena casa de madeira, dentro dela havia apenas um homem, com vestes hospitalares e cabelo raspado, o grupo o nocauteia e leva como objetivo, porém são parados por Mark Webber e B4-LU. Um confronto começa, onde Peçonha se sacrifica e Mark é nocauteado, B4-LU se recusa a matar os vilões e é morto por Roberto.

Sessão 5

Pernas pra quem te quer

Pouco tempo depois da última missão um convite é feito aos maiores vilões do mundo, uma última explosão do Krakatoa, além da coleta de seus espólios. Por engano o Urubu recebe o convite destinado a outro vilão, então ele decide montar um grupo para participar do evento, grupo composto por Vash Fate, Gustavo Bizantino (que recebeu a chamada por engano), Roberto e Yuri Wesley Johnson, uma anomalia de outro universo.

O grupo intercepta um avião, concedendo o meio para chegar à festividade, localizada em uma velha cidade fantasma no Quênia. No meio do voo Roberto não resiste a tentação e absorve a energia do avião, fazendo ele entrar em queda livre.

De uma forma milagrosa (talvez influenciada por Vash Fate), todos sobrevivem e conseguem chegar até o evento, encontrando o grupo de Magma Joebilly, Panteão e o Homem por trás da máscara. O grupo foge enquanto Krakatoa começa os preparativos para sua explosão, sobrevivendo ao impacto inicial. Depois da explosão um confronto generalizado começa, onde Valquiria, Berserker, Ventania, Deathlockjaw Graves e Earthbound Kraven são mortos. Roberto seria morto por Magma Joebilly, porém ele gasta seu favor recebido na última missão e é salvo, sendo transportado para São Paulo, ao fim do combate Magma Joebilly entra em retirada.

Os sobreviventes entram na cratera de Krakatoa, onde encontram seus espólios, em especial uma herofedrina+, que acaba sendo usada por Vash Fate. O Afiliado da ovelha, que estava junto do Homem por trás da máscara, lança um feitiço que toca a alma e remolda a existência de todos por perto, o Panteão é salvo por Gustavo Bizantino e Yuri impala a própria cabeça.

Interlúdio

Doutrina Armstrong

Antonio Victor Delacruz não pararia até ter seu plano concluído, o Big Pharma faria seu plano acontecer. Com um favor do Homem por trás da máscara, Big Pharma cria uma herofedrina capaz de copiar a mutação genética de um meta-humano. Além disso, Antonio se aproximou do Maquinista, mostrando que ambos possuíam o mesmo objetivo, a libertação da humanidade.

Com o soro em seu sangue Antonio usa seu favor com Monte Carlo, marcando um encontro com Combo no distrito destruído de São Paulo. Antonio projeta e cria Lucille, uma arma extremamente poderosa da Ultraferrovia, além disso ele contacta o mercenário Pistoleiro, aumentando seu poder de previsão do futuro com herofedrinas e cogumelos. O encontro ocorre, Combo e Antonio trocam algumas palavras e Combo é acertado pelo disparo, Antonio morde a gota de sangue e a absorve.

Combo espanca Antonio quase até a morte e o deixa para morrer, porém Antonio resiste, agora com o aquecimento de Combo em suas veias. Ele recupera Lucille e mata o Pistoleiro, que foi cegado pela overdose de cogumelos.

Junto de Maquinista, o plano segue em frente, próximos de mudar o rumo da história.

Sessão 6

Novos rostos

Enquanto alguns participavam da grande morte e celebração de Krakatoa, Rick estava na torre da Atlas, no evento de boas vindas dos novos heróis auxiliares. O novo grupo era composto por Homijo, auxiliar do Reverendo Josias, Marco Aurélio, auxiliar do Patrulheiro de ferro, Kazuki, auxiliar de Monte Carlo e Alex Pereira, auxiliar de Syndra, além de Rick, como auxiliar de Combo. O evento ocorre de maneira suave, apesar do Homijo.

Ao final do evento ocorre o enterro do Mais Musculoso, Rick conversa com Combo, que conta estar investigando essa morte repentina. A conversa é interrompida por uma calamidade, com todos os vilões tendo sido libertados do Tártaro, e uma espiral de entulhos se formando no centro de São Paulo.

O grupo entra em ação, enfrentando e matando os vilões Victor Aberração e Contorcionista Vitória, e poupando o vilão Articulado, que salva Alex, porém em seguida é morto pelo Homijo.

O grupo chega no olho da tormenta e encontra um grupo de heróis e vilões de todos os tipos lutando, mas em especial o Multidimensional e uma figura misteriosa, que juntos, criam um rasgo na realidade, causando uma grande explosão e o início da multifrenia.

Sessão 7

Visões grotescas parte 1

Durante a fuga de todos os vilões, o Grotesco foi libertado, criando uma ameaça sem igual na região. A Atlas monta uma equipe de elite para contenção dele, composta pelo cientista das Indústrias Torque Leonel Montez, o chefe do Tártaro, Yorinobu Koyama, o atirador de elite Serjão Bala Certa, a unidade de combate das Indústrias Torque, Sen Som e o transportador das Indústrias Torque John catch.

O grupo se reúne após a maioria dos vilões já terem sido capturados ou mortos, em uma São Paulo quieta e danificada. O grupo se encontra com a meta-humana Astrid e combatem os Cães de Aluguel, matando Billy Twice. Com a nova integrante da equipe, o grupo segue em frente até o metrô, onde Raymond Diamond é consumido pelo Grotesco.

O grupo confronta o Grotesco, porém são incapazes de contê-lo. John Catch, Sen, e Astrid são assimilados. Serjão foge da luta usando a central de entregas HelpBote com o Panela e é morto em retaliação por Samson the Dread.

Henrique, O CEO da Atlas dá uma segunda chance para Yorinobu capturar o Grotesco no futuro, na esperança de poupar a vida de Yorinobu.

Sessão 8

Quebra de contrato

Durante a multifrenia Hamilton estava tramando um golpe maior, uma maneira de tomar o monopólio das empresas estrangeiras, um ataque direto à Heroes n' Champions. Hamilton monta uma equipe formada por Koji, Bananilson Farofa, Panela, Demitrius, Telacineista e Big Pharma, com o plano de assassinar o CEO da empresa, além de expor segredos da empresa.

Big Pharma assume o papel de destruir a reputação da empresa, revelando todas suas missões secretas e crimes que cometeu em nome da empresa, porém sua influência no mundo político só aumentou a partir desse ponto.

A equipe consegue se infiltrar e assassinar o CEO, porém John Marshall Gun estava o protegendo. Todos conseguem uma forma de escapar, porém Koji e Bananilson ficam para trás, Bananilson é morto e Koji dobra sob pressão e revela que Hamilton que os enviou para o assassinato, sendo poupado.

Sessão 9

As perguntas importantes

Após a explosão, todos se encontram na torre da Atlas, no último andar, o quarto do Sr.Tempo. Tempo planeja enviar o grupo em uma missão em outra dimensão, para evitar uma catástrofe na realidade, levando o evento de estopim da destruição do planeta para um universo onde a Terra foi desolada. Tempo concede uma semana de preparativos ao grupo.

Após esse encontro o grupo vai se preparar, porém Homijo começa a fazer muitas perguntas, indignado com todo mistério por trás das empresas e a origem meta-humana. Com muito esforço ele consegue reunir Mark Webber, Monte Carlo, Demitrius, Pereira, Tonhão, Combo, Rick, Kazuki, Marco e Syndra no mesmo local, além de forçar todos a trocarem contatos uns com os outros.

Interlúdio 2

A queda

Antonio nunca pararia até seu plano ser concluído, e assim o fez. Hamilton tinha um favor a pagar, e Antonio o usou, criando uma armadilha para o Defensor. O Defensor pecou pela sua inocência, e em um ato nunca antes visto, sua força foi superada. Antonio sobrepujou o Defensor, e causou um dano que poderia matar deuses, destruindo seus arredores e matando o defensor. Junto de sua morte Antonio revelou todos segredos que sabia.

Junto do Defensor, o símbolo do heroísmo foi morto, a humanidade descobriu que não poderia contar para sempre com a gentil mão dos heróis.

Tudo tem um custo, e para a morte desse símbolo, veio a morte de Antonio, deixando seu legado com o Maquinista.

Sessão 10

Sem mais reis

Enquanto missões épicas ocorriam ao redor do mundo, um grupo inusitado acaba se encontrando em uma investigação na central da Coração Verde-Amarelo. Vinicius, o filho secreto do Locomotiva, João Silva, o oficial chinês, Diego Lima, o hacker, Christopher Batista, o conspiracionista, Rui, o iniciante, Ricardo Boa-Morte, o professor e Victor, o investigador. Todos com seus próprios motivos estavam lá quando aconteceu.

Algum tempo depois as pessoas descobriram isso. Um homem foi lançado a centenas de metros de altura (o mesmo homem que morava na torre da Atlas), e em meio do ar explodiu como um grande cogumelo azul.

No meio da destruição todos do grupo sobreviveram, mesmo que feridos.

Enquanto alguns tentavam salvar outros civis nos destroços, Christopher se aproveitou da situação para invadir a rede de dados com Diego, acessando todos arquivos secretos da empresa e conexões obscuras criptografadas.

Além de uma sede de empresa, a Coração Verde-Amarelo também era uma importante barragem na cidade, com a explosão a água tomou as casas e bairros ao redor. O grupo escapa da central destruída e vai até o apartamento de Diego, para discutir os próximos passos e possivelmente acessar os dados obtidos. Após alguma intriga no grupo eles decidem acessar os dados, sem saber que estavam acionando um código de rastreamento da empresa.

Pouco tempo depois o gladiador Samson the Dread foi enviado para o apartamento de Diego, o grupo tenta escapar pelo estacionamento porém são barrados por Samson. Quando o gladiador iria começar a atacar Vinicius intervém, revelando seu legado.

Após deixar Samson desacordado, o grupo foge, com toda sua velocidade Vinicius leva todos, mais sua mãe, para o aeroporto, onde João Silva prepara passaportes para a China.

Sessão 11

Perto de casa

Na semana em que o grupo de Rick iria para a missão do Sr.Tempo para impedir a multifrenia, Rick Jr, o filho adotivo de B4-LU de outra dimensão, alerta a Mark Webber o perigo potencial de Roberto, quem ele já estava caçando. Roberto planeja absorver o núcleo de energia da Ultraferrovia.

Mark, Rick, Kazuki, Alex, Marco e Homijo vão até a Ultraferrovia enfrentá-lo. Mark acaba enlouquecendo e assimila Vash Fate, que tentara se suicidar se jogando nos trilhos da ferrovia. Banhado em herogumelos e um ódio descomunal, Mark enlouquece, começando um combate de proporções épicas. A Ultraferrovia começa a ser levitada, parando no ar quando o Ferrocineista ferido intervém.

Uma batalha épica entre Roberto e Mark começa, Monte Carlo, Kazuki, Alex, Gustavo Bizantino, Travis, Rick, DupliCarla, Mad Med Jack, Perfeitomem, Sky, Yuri Wesley Johnson, Telacineista e Marco Aurélio conseguem conter Mark após ele nocautear Roberto.

Rick incapacita Roberto e deixa o Maquinista prendê-lo na Ultraferrovia, Mark é preso e enviado para o Tártaro. Marco Aurélio e Homijo ficam na Ultraferrovia como vilões.

Após a missão a notícia da morte do Defensor vai ao ar.

Sessão 12

O outro eu

A semana se passa, e chega o dia da multifrenia, o grupo foi formado por Alex, Rick, Kazuki, Marco Aurélio, Gustavo, Lila e Maestro Raveen, a tábula rasa foi formada debaixo dos panos, criando a conexão entre Sr.Tempo e o Afiliado da Ovelha. O Afiliado da Ovelha guia o grupo na outra dimensão, uma dimensão onde a segunda guerra mundial escalou para uma guerra nuclear que destruiu o planeta.

O objetivo do grupo é alcançar uma das partes de Cristo nesse outro universo, impulsionando o poder do Sr.Tempo forte o suficiente para transpor a calamidade para esse universo.

No outro universo eles se aliam à Comuna, um cidade-Estado comunista governada pelo Protetor, a versão alternativa do Defensor. Seu objetivo então se torna atacar a Linha de produção, a Cidade de aço, onde essa versão do Maquinista reside. Gustavo tenta conversar com o Maquinista, porém o mesmo não o dá ouvidos, iniciando um confronto.

O grupo enfrenta o Açocineista, a versão alternativa do Ferrocineista, e a versão alternativa de John Marshall Gun. Eles vencem a luta mas perdem Marco Aurélio, Alex e o Maestro. Em seguida eles pegam o coração de Cristo, mas são surpreendidos pela versão alternativa de Big Pharma, que mata Lila.

Com a missão feita, o grupo retorna para seu universo original.

Sessão 13

Visões grotescas parte 2

Após meses desde a última missão, Yorinobu recebe a coordenada do Grotesco, e começa a se preparar para contê-lo. O grupo foi composto por Yorinobu, DupliCarla e JesterCarla (Uma cópia do Jester Chavo), Juan, Leonel e Sen. Com um vírus criado por Leonel o Grotesco foi retardado, e com golpes de JesterCarla e Juan, sua carne foi debilitada. Durante o confronto D4QP intervém, junto do Patrulheiro de ferro e Brutus de Santa, ambos sendo controlados por ele. O grupo consegue conter o Grotesco e enviam ele para o espaço, porém Carla e Juan são assimilados, Brutus é morto.

Com o sucesso do grupo todos envolvidos são salvos da execução pela falha anterior, e se tornam gladiadores.

Posteriormente D4QP, junto do Maquinista, conseguem interceptar a sonda do Grotesco, fazendo com que D4QP se fundisse com ele, criando a Hyperfrenia.

Interlúdio 3

Legado

As tensões entre o Maquinista e os meta-humanos afloram, o debate se torna quente e a disputa na justiça contra a Atlas toma um ar de ameaça, o Maquinista deixa claro que os dias dos meta-humanos estão contados.

Junto do Panela e sua tecnologia amaldiçoada o Maquinista alcança outro patamar de poder, se juntando também a D4QP na jornada transhumanista, a esfera de Dyson é construída e Caelum I é criado.

O dia que não aconteceu

Em um dia que não aconteceu John Hippo, Demitrius Wesley Johnson (Roland Olivier), Léo Fiasco, Jean Pierre Dubois e John Arn Riise são mortos, Lucille cai nas mãos dos gladiadores.

Sessão 14

A feira heróica

Algumas semanas depois da multifrenia a feira heróica ocorre. Com os segredos revelados por Big Pharma sobre as empresas e Hamilton, Rick se torna procurado pelo Estado e Hamilton sai dos holofotes.

Durante a feira Poppa Russk e a Guarnição junto de Demitrius Wesley Johnson (Real) atacam os heróis, Ruan é morto e Combo forja sua morte, seguindo o caminho anônimo para investigar mais as empresas e reunir forças contra o Maquinista.

Sessão 15

Hermanofrenia

Durante a feira heróica foi transmitido o primeiro torneio da mandíbula de aço, um torneio de luta livre mexicano, que teve muito sucesso.

Neste torneio se formam um grupo de amizades, Interlúdio, Ricardo, El Noel, Tommy Carnaval, El Perro Loco, El Pulga e Mateo. O campeão do torneio é Armstrong Bill, recebendo a mandíbula de Big Pharma. Tommy Carnaval é recrutado pela Coração Verde-Amarelo.

Sessão 16

Luta contra o Tempo

Poucos dias após a feira heróica o Homem por trás da máscara contata Rick, revelando que ele está mantendo Rick Jr. consigo, o protegendo do Sr.Tempo. Rick tenta convencer o Tempo a deixar a criança em paz, porém Tempo é pragmático, a criança é uma anomalia temporal, que teoricamente põe em risco o tecido da realidade, Rick se prepara para combatê-lo. Hydro, que havia se juntando à família de B4-LU e adotado Rick Jr. como seu neto, está absolutamente decidido a acabar com o Tempo, além dele, Rick reúne Gustavo Bizantino, Monte Carlo e Oruan e Tommy Carnaval, como contatos do Hydro. Além disso Rick entra em contato com Mark Webber, como um favor de Yorinobu ao Homem por trás da máscara.

A luta contra o Tempo é árdua e cansativa, não levando a lugar nenhum. Eventualmente Rick é convencido a deixar Tempo cuidar da situação, Hydro se enfurece e retorna ao mar.

Rick tenta convencer Tempo de ajudá-lo na luta contra o Maquinista, porém o Tempo se recusa, alegando não poder decidir o rumo da história.

Sessão 17

Sem mais deuses

Enquanto Rick enfrentava o Tempo, o Maquinista seguia com seu plano de transcender a humanidade, seu próximo passo era conquistar uma das partes de Cristo, ele envia a Hyperfrenia nessa missão, ao mesmo tempo, por interesses próprios, Yorinobu é enviado a mesma missão pela família Nobunaga, Kazuki é enviado por Monte Carlo, Iran é enviado pela Igreja do Sangue Revelador e Leonel vai junto da Hyperfrenia, que o encontrou para conversar.

Em uma outra dimensão todos se encontram, além deles se encontram Houdini representando a Tabula Rasa, Samson the Dread representando a Atlas, Minos de Creta, Amenadiel representando os cruzados, Odisseu e Ulysses. Todos se combatem ferozmente, no fim a cabeça de Cristo é repartida em 4, Yorinobu, Kazuki e Hyperfrenia ficam com um quarto, Houdini e Amenadiel com um oitavo. Além disso, Yorinobu rouba a fúria da Atlas.

Sessão 18

Deus e o Diabo na terra do sol

O Maquinista dá o ultimato final, em uma semana ele enviará todos meta-humanos que se entregarem para Caelum I, e para aqueles que se recusarem ele tomará uma medida.

Rick reúne todo poder que consegue, Rick, Kazuki e Gustavo transformam seus corpos em aberrações amaldiçoadas, com intuito de matar o homem que dará o próximo passo. Com seus corpos profanados eles juntam uma equipe, Monte Carlo, Rick, Kazuki, Gustavo, Syndra, Mark Webber, Yorinobu, Obsidiano, Tommy Carnaval, Leonel, El Toro e Iran. Travis e Yorinobu gastam seus favores, permitindo que suas almas conversem com o Homem por trás da máscara, porém a curiosidade sobre o futuro custa seu favor, e nada se realiza, em troca de uma resposta de uma ligação.

O grupo enfrenta Samson the Dread e recuperam Lucille.

Com a equipe montada eles atacam a Ultraferrovia.

A Ultraferrovia parece vazia e corrompida, a membrana que separa a realidade de Setealém parecia fina. O grupo passa por provações, Tommy Carnaval, Leonel, Obsidiano são mortos, além disso eles matam o Probabilista, Vinushka, Viktor Vaughn e o Ferrocineista. Cansado da batalha Gustavo se afasta do grupo, e é chamado pelo Maquinista para conversar, ele aceita. Gustavo conversa com seu pai, e convence os outros de conversarem. Cansados das mortes, eles desistem de lutar, abraçando o que o destino os entregar.

O Primeiro Impacto acontece.

Epílogo

Você (não) pode refazer

O Primeiro Impacto acontece, a Eliada se inicia, a transformação da humanidade, o retorno a Samsara, a roda da vida. A humanidade é refeita desde sua base, todos se tornam apenas um, ninguém mais está sozinho. Cada ser humano escolhe se deseja viver em comunhão com seu criador, ou se viverão no paraíso perdido, gozando de seu livre arbítrio.

As escrituras sagradas

Neste capítulo iremos aprofundar alguns temas e mistérios do universo de Herofrenia.

Quem são os cruzados

Os cruzados são um grupo que existe desde as grandes cruzadas, eles lutam contra o paranormal e o Diabo, seu maior objetivo é reunir e proteger as partes de Cristo. Seu líder é Amenadiel, um filho da Igreja do Sangue Revelador. Na origem os cruzados e a Igreja se relacionavam diretamente.

O que são as partes de Cristo

As partes de Cristo são artefatos abençoados e amaldiçoados ao mesmo tempo, a maior força motriz de energia paranormal e magia, funcionam como uma fonte de energia infinita, poder transcendental. Quando Cristo morreu seu corpo foi repartido através do multiverso, em lugares de significância, lugares que atraem observância. As partes de Cristo atraem e são atraídas à almas.

O que é o buraco de 7mm

No último carro da Ultraferrovia existe um minúsculo buraco de 7mm na realidade, esse buraco de inexistência atrai informação e observância, com a intenção certa é capaz de se encontrar fragmentos do passado e do futuro que foram absorvidos pelo vazio, é uma forma de se localizar as partes de cristo, e recuperar fragmentos do ano perdido.

O que é o ano perdido

O ano perdido não é um momento, mas um lugar. É o lugar onde reside a maior resposta de todas, a verdade original, o fim da história. Para chegar ao ano perdido é necessário encontrar as partes de Cristo.

O que é a teoria dos pontos intercessores

A teoria diz que se forem encontradas todas as partes de Cristo será possível traçar a mediana entre todas ao redor dos universos, encontrando o ponto comum de todas realidades, o caminho para o ano perdido.

Como a humanidade se afastou de Deus

Essa pergunta está ligada diretamente ao ano perdido, uma das respostas possíveis está lá. De outro modo, a humanidade se afastou de seu criador quando cometeu o pecado original.

O pecado original

O pecado original foi a primeira vez que a humanidade se manifestou contra a criação do altíssimo, o pecado original é o início da história, o início da blasfêmia, o pecado original causou consequências no passado e no futuro, de forma anacrônica. O pecado original é o começo de Herofrenia.

Como a humanidade pode se reaproximar de Deus

O caminho para humanidade voltar a viver como uma só requer a observância, é preciso que a história chegue ao fim, que as almas sejam libertas e decidam por si se é o final.

O que são os pergaminhos do Mar Morto

No fundo do Mar Morto residem monólitos indestrutíveis que contam a maior história. A maior história é a forma máxima de transcendência, a última resposta para o final verdadeiro.

O que é a maior história

A maior história é o fim depois do fim, a resposta depois da revelação, é a forma de superar a humanidade, a forma de alcançar a Gnose.

O que são almas

Almas são entidades de uma dimensão superior fora da história, que tocam e manipulam indivíduos especiais, esses indivíduos possuem uma liberdade maior do que os outros, estes gozam do real livre arbítrio. Almas concedem observância.

O que é observância

Observância é matéria essencial da existência, é o que compõe a realidade, sem observância não existe realidade, não existe história.

O que é a teoria do vitral

A teoria do vitral é uma teoria que formula uma hipótese da existência, uma teoria criada pela alma de Antonio Victor Delacruz. A teoria diz:

Imagine um vitral que recebe luz e projeta uma imagem no chão, essa é a existência. A luz é a observância, o vitral é a matéria, nós somos a projeção, sem matéria obviamente não existimos, mas sem observância também somos nulos, não podemos ser reduzidos a apenas um.

O que é a teoria das janelas partidas

A teoria da janela partida possui duas vertentes, a prática que diz sobre a explosão que criou os meta humanos, e a metafísica que diz:

Imagine que a existência é como uma janela, janela que dá imagem para universos, janelas que mudam de paisagem e de histórias, você pode observar, mas sem interagir, você poderia ver as histórias, mas sem participar. O que aconteceria se essa janela se partisse? De repente você poderia mudar a história, você poderia transitar e manipulá-la, esse é o início da Herofrenia.

O que é radiação H

A radiação H é o que muda a genética humana e cria os poderes e anomalias na realidade, além disso a radiação H se espalhou pela realidade, desde seu princípio quantos as janelas se partiram até o princípio do passado.

O que são artefatos amaldiçoados

As histórias que contamos fortalecem a história, criam vínculos especiais com a observância, palavras tem poder. Quanto mais histórias algo tem, mais poderoso se torna, assim como a maior história e a realidade.

O que é o Diabo

O Diabo é as histórias que são contadas sobre ele, ele depende de observância para existir, então se interessa especialmente em seres com alma para se relacionar, fortalecendo as histórias que passam, repetindo fragmentos da maior história.

O que são eventos canônicos e anomalias

Eventos canônicos são eventos de grande potencial de observância, eventos em que almas interagem entre si e contam novas histórias, anomalias são fragmentos de outras histórias, que podem causar um furo na história principal.

O que é magia

A magia começou com o pecado original, e desde então trabalhou em um processo anacrônico, alterando o próprio passado, até as janelas se partirem a magia não existia, mas quando elas se partiram a magia passou a sempre ter existido. As janelas partidas é o que criou a magia e as alterações na realidade, que os magos apenas sabem trilhar.

O que é a Tabula Rasa

A Tabula Rasa é o grupo dos maiores magos do mundo, composto por Sr.Tempo, Viktor Vaughn, Vinushka, Afiliado da Ovelha, Houdini e Panela. Seu objetivo é proteger a história e cativar a observância.

O que é a Igreja do Sangue revelador

A Igreja foi formada assim que as janelas se partiram, mas há centenas de anos atrás. A Igreja luta contra o paranormal e as influências do Diabo, cativando o sangue de Cristo como o valor mais sagrado, abraçando as escrituras como a divinição suprema da maior história.

O que é o bureau de investigações oníricas

O bureau foi criado para combater o paranormal e as influências de Setealém na realidade, buscando preservar a história e a observância.

O que é Setealém

Setealém é o outro lado da realidade, um parasita de dimensões que contrapõe o multiverso, é o oposto de todas as realidades, é uma outra história que está invadindo Herofrenia.

O que é o código das máscaras

O código das máscaras é um acordo silencioso entre as empresas, uma espécie de doutrina a ser seguida por todos heróis, regras que evitam conflitos internos, dentre eles especialmente o impedimento de ir contra as empresas e investigar suas origens.

O que são os gladiadores

Os gladiadores são a última linha de defesa dos VIP das empresas, meta-humanos extremamente fortes e criados para servir os interesses das empresas.

Qual o plano das empresas

As empresas buscam poder acima de tudo, controle sobre a realidade, as empresas buscam com ganância o monopólio sobre a vida humana, o monopólio sobre a história, fazendo de tudo para que a história siga sendo contada. As empresas criaram a herofrenia para criar a história.

O que causa a herofrenia

A herofrenia é uma doença que afeta os meta-humanos, se apresentando de diversas formas diferentes, podendo ser causada de diversas formas, porém o mais importante é a radiação H e seu descontrole.

Quem são os VIP

Os VIP são as pessoas mais importantes do mundo, são os líderes das maiores empresas e dinastias do planeta, são as pessoas que dão rumo à história, que manipulam o trajeto que será contado.

O que é a herofrenia

A herofrenia é a loucura heróica, a insanidade e violência causada pela quebra das janelas. Mais que isso, a herofrenia é o motivador central da história, é uma força que se emparelha com a maior história, a herofrenia é Herofrenia.